POLSKI ZWIĄZEK PŁYWACKI, POZNAŃ

Międzynarodowe Prawidła Gry w Water-Polo

z komentarzem

Nowe wydanie

1948

Poznań, ulica Skarbowa 23 tel. 31-26 - PKO Poznań nr V-826

POLSKI ZWIĄZEK PŁYWACKI, POZNAŃ

Międzynarodowe Prawidła Gry w Water-Polo

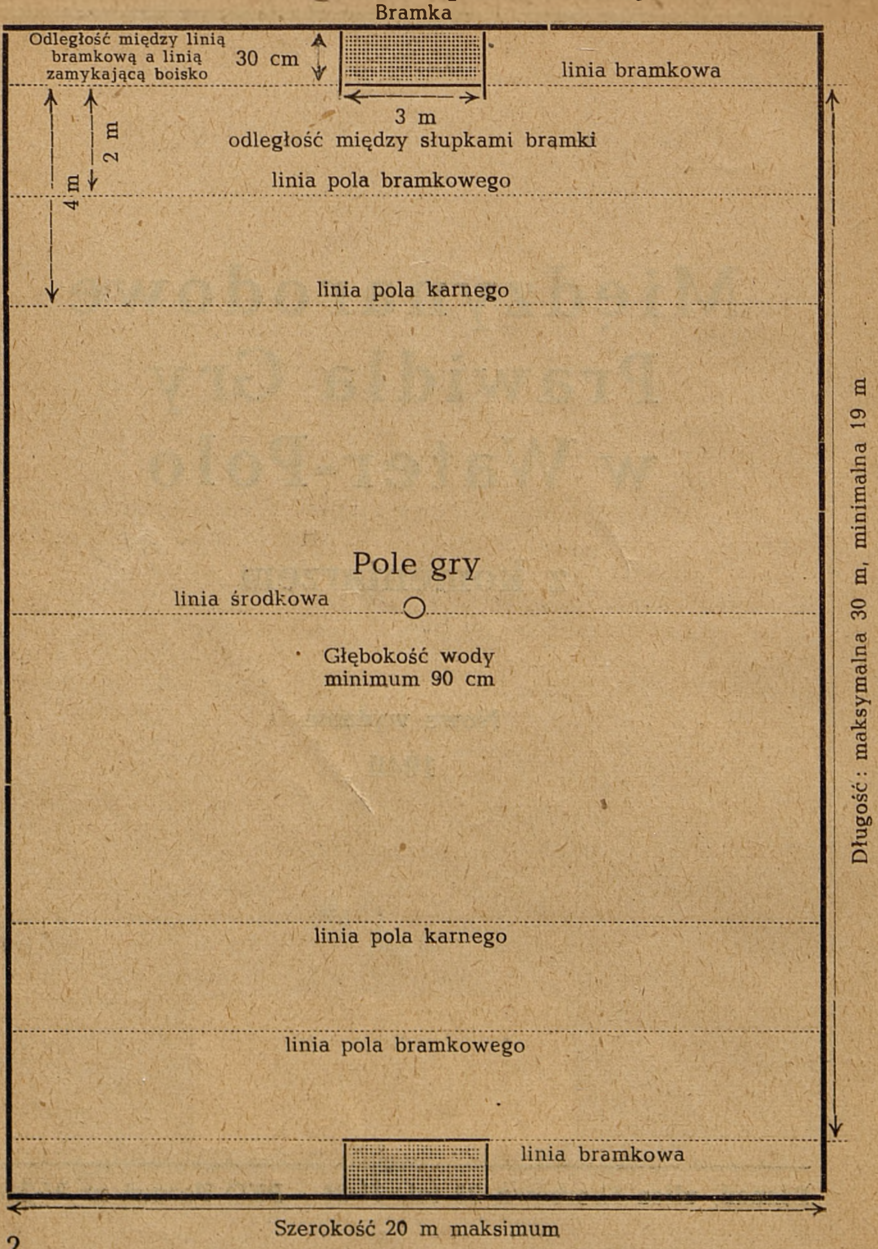
z komentarzem

Nowe wydanie

1948

Poznań, ulica Skarbowa 23 tel. 31-26 - PKO Poznań nr V-826

Schemat boiska piłki wodnej



Prawidła Gry w Water-Polo

(obowiązujące od dnia 1. I. 1947)

Art. 1.

Organizacja. Każdy klub lub jakakolwiek inna jednostka organizująca spotkanie w water-polo na zasadach niniejszych przepisów, ponosi odpowiedzialność za przepisowe zorganizowanie techniczne zawodów, jak również za prawidłowe oznaczenie boiska.

Art. 2.

Boisko piłki wodnej. Odległość między liniami bramkowymi wynosi maksimum 30, minimum 19 mtr. Szerokość nie może przekraczać 20 mtr.

Linia bramkowa, linia środkowa oraz linie pola bramkowego i pola karnego, winny być wyraźnie zaznaczone po każdej stronie boiska. Znaki te winny być wyraźnie uwidocznione podczas trwania całego meczu. Linia zamykająca boisko znajduje się o 30 cm za każdą z linii bramkowych. Wymiary te winny być możliwie zbliżone do ustalonych powyżej maksimów.

Sędzia winien mieć do swej dyspozycji na całej długości boiska swobodną przestrzeń lub pomost, z którego mógłby z łatwością śledzić przebieg gry.

Należy również zapewnić sędziom bramkowym odpowiednie miejsce. Miejsce to winno znajdować się na przedłużeniu właściwej linii bramkowej.

Głębokość wody w żadnym wypadku nie może być niższa niż 90 cm, przyczem woda winna być wolna od wodorostów lub jakichkolwiek występujących przedmiotów mogących ranić graczy.

Art. 3.

Bramki. Słupki i poprzeczka bramki waterpolowej winny być zbudowane z drzewa lub żelaza o kształcie prostokątnym,

szerokości wynoszącej $7^1/_2$ cm, pomalowane na jednolity kolor wyraźnie odcinający się od tła. Bramki winny być umieszczone w sposób nieruchomy na linii zamykającej boisko w równej odległości od obu linii bocznych i w odległości conajmniej 30 cm od jakiejkolwiek przeszkody. Jeżeli w basenie znajduje się pomost lub występ poza normalnym dnem basenu, pozwalający bramkarzowi na trzymanie się lub odpoczywanie, należy tę nieprawidłowość usunąć, bądź też tak przesunąć bramki, aby bramkarz nie mógł korzystać z tych udogodnień. Szerokość bramki wynosi 3 mtr Poprzeczka znajduje się na 90 cm ponad powierzchnią wody, jeżeli jej głębokość jest nie mniejsza niż 1,50 mtr, jeżeli zaś woda jest płytsza, poprzeczka winna znajdować się na wysokości 2,40 mtr od dna basenu. Wszystkie te wymiary liczy się od wewnętrznych stron słupków i poprzeczki. Siatki nienaprężone winny być przyczepione do słupków i poprzeczki bramki w taki sposób, by całkowicie i pewnie .okalały bramkę z tym, że pomiędzy linią bramkową a siatką tylną winna być zachowana odległość conajmniej 30 cm.

Art. 4.

Piłka. Piłka winna być obszyta skórą nieprzemakalną i nie może być pokryta żadnym tłuszczem lub innym ciałem o podobnym składzie, jak również nie może mieć ani szwów ani innych części wystających. Piłka winna być całkowicie nadęta, okrągła i zaopatrzona w wentyl automatyczny do powietrza. Obwód jej musi mierzyć 68—71 cm, waga zaś winna wynosić od 400—450 gr

Art. 5.

Chorągiewki. Sędzia zaopatrzony jest w chorągiewkę granatową i chorągiewkę białą. Każdy z sędziów bramkowych winien posiadać chorągiewkę białą i czerwoną.

Art. 6.

Czepki. Jedna drużyna nosi czepki granatowe, druga zaś białe. Jedynie bramkarze noszą czepki czerwone z białym lub granatowym kwadratem, stosownie do barwy swojej drużyny. Czepki winny być zawiązane tasiemkami pod brodą. Jeżeli gracz gubi czepek winien założyć go przy najbliższej przerwie gry.

Art. 7.

Sędziowie. Funkcje sędziowskie w czasie spotkania pełnią: sędzia (arbiter), mierzący czas i 2-ch bramkowych, przyczem obowiązki ich są następujące:

a) Sędzia (arbiter) posiada pełną władzę w czasie gry i władza jego rozciąga się aż do chwili opuszczenia budynku lub pomieszczenia, w którym odbył się mecz. Winien on być zaopatrzony w przenikliwy gwizdek, przy pomocy którego daje znak rozpoczęcia gry. On decyduje o przyznaniu każdej bramki, rzutu od bramki lub rzutu z rogu, bez względu na znaki otrzymane od bramkowego, jak również we wszystkich wypadkach naruszenia przepisów. On jeden posiada władzę rozstrzygania wszystkich kwestyj spornych.

   Wszelkie przerwy winien sędzia sygnalizować za pomocą gwizdka i od chwili tego sygnału do momentu, gdy piłka opuści rękę gracza, który ją rzuca, sędzia winien wymagać od wszystkich zawodników by pozostawali nieruchomo na swoich miejscach.

   Rostrzygnięcia sędziego, dotyczące stanu faktycznego są ostateczne. Interpretacja przepisów przyjęta przez sędziego obowiązuje przez cały czas trwania gry.

   Sędzia ma prawo nie gwizdać i nie przerywać gry z powodu przekroczenia, jeżeli uznaje, że zatrzymanie gry przyniosłoby korzyść drużynie winnej. Sędzia może cofnąć swoje rozstrzygnięcie pod warunkiem, by zmiana ta była podana do wiadomości graczy przed wznowieniem gry.

   Sędzia ma prawo usunąć zawodnika z wody w wypadku niewłaściwego zachowania się lub nieposłuszeństwa, a w razie zaś odmowy winien przerwać spotkanie przyznając zwycięstwo drużynie przeciwnej. Sędzia ma prawo również przerwać grę w każdym czasie, jeżeli według jego zdania zachowanie graczy lub widzów, bądź też jakakolwiek inna okoliczność uniemożliwiają osiągnięcie prawidłowego wyniku spotkania. We wszystkich tych wypadkach sędzia winien złożyć sprawozdanie właściwej władzy.

b) Mierzący czas winien znać doskonale prawidła gry, być zaopatrzony w chronograf waterpolowy i przenikliwy gwizdek. Obowiązkiem jego jest bardzo dokładne kontrolowanie czasu gry efektywnej, zgodnie z art. 8 i podawanie do wiadomości sędziego za pomocą gwizdka chwili pauzy i końca gry. Gwizdek mierzącego czas przerywa grę niezwłocznie.

c) Bramkowi wybierają strony na zasadzie wzajemnego porozumienia i zajmują miejsce podczas całego czasu trwania gry na przedłużeniu linii bramkowej po przeciwnej stronie boiska w stosunku do sędziego.

Winni oni sygnalizować:

1. rzut od bramki (art. 13) przy pomocy chorągiewki białej;
2. rzut z rogu (art. 14) przy pomocy chorągiewki czerwonej;
3. zdobycie bramki (art. 12) przy pomocy obu chorągiewek.

Bramkowi odpowiadają przed sędzią (arbitrem) za dokładne zanotowanie bramek, zdobytych po stronie kontrolowanej przez każdego z nich.

d) 1. Jako sędziowie, w turnieju olimpijskim i międzykontynnentalnym wyznaczeni zostać mogą, jedynie kwalifikowani sędziowie piłki wodnej przedstawieni przez swoje Związki państwowe i figurujący na oficjalnej liście, uzupełnianej corocznie w biuletynie F. I. N. A.

2. Na każdy ważny turniej a przede wszystkim na Mistrzostwa Kontynentów, Igrzyska Olimpijskie itd., każdy zrzeszony kraj jest uprawniony do przedstawienia najwyżej 3-ch sędziów odpowiadających warunkom wymienionym w pkt. 1.

3. Przed rozpoczęciem turnieju Komitet Wykonawczy (Biuro F. I. N. A. albo Lig zainteresowanych) ustala listę sędziów uznanych za oficjalnych.

4. Sędziowie zostają wyznaczeni drogą losowania tak aby o ile możności, przyznać każdemu z sędziów wybranych równą ilość meczy.

5. Wskazane jest aby sędzia kraju zainteresowanego nie prowadził spotkania.

6. Na wypadek choroby albo z racji siły wyższej na skutek niemożności zapewnienia sprawowania swych funkcji, sędzia zostanie wyznaczony inny i to drogą ponownego losowania.

7. Normalnie sędzia nie może prowadzić więcej jak 4 spotkania w jednym i tym samym turnieju, chyba we wyjątkowych wypadkach.

8. Na wypadek gdy turniej składa się z kilku rund, sędziowie powinni być mianowani dla każdej rundy osobno a nie dla wszystkich rund na początku turnieju. W tym wypadku winna być lista sędziów ponownie przejrzana o ile potrzeba uzupełniona przed każdym nowym losowaniem.

9. Aby Komitetowi Wykonawczemu dać możność sporządzania (zestawienia) listy sędziów oficjalnych, należy umożliwić na miejscu przed turniejem organizowanie spotkań międzynarodowych, (treningowych) w trakcie, których sędziowie mało znani mogliby wykazać swe zdolności przed Delegatami Komitetu Wykonawczego.

Art. 8.

Czas trwania gry. Czas gry obejmuje 14 minut gry **efektywnej** w dwóch połowach po 7 minut. Drużyny zmieniają strony boiska w czasie pauzy po połowie gry. Po połowie gry następuje 3 minutowy odpoczynek. Czas gry liczy się od pierwszego sygnału rozpoczynającego grę, danego przez sędziego (arbitra), za każdym gwizdkiem przerywającym grę zatrzymuje się chronograf aż do chwili jej wznowienia.

Art. 9.

Drużyny. Każda drużyna składa się z 7-miu graczy noszących stosownie do zwyczajów miejscowych ,bądź spodenki kąpielowe, bądź kostium ze slipem pod kostiumem. Gracze winni przed spotkaniem zdjąć pierścionki, paski oraz inne przedmioty mogące spowodować okaleczenie. Nie wolno im pokrywać ciała oliwą, tłuszczem lub innymi podobnymi substancjami, pod rygorem usunięcia z wody. Jeżeli sędzia stwierdzi użycie tłuszczu lub oliwy przed rozpoczęciem spotkania, nakazuje temu zawodnikowi bezzwłoczne usunięcie tłuszczu, pokrywającego ciało. W wypadku zaś stwierdzenia powyższego w czasie gry czyn ten zostanie uznany jako przewinienie ciężkie i jako taki ukarany.

Kapitanem w każdej drużynie jest zawodnik, któremu przypada w udziale przed zawodami losowanie w obecności sędziego prawa wyboru strony boiska, a w grze przewodniczy drużynie. Strona przegrywająca w tym losowaniu ma prawo wyboru koloru czepków. Kapitan winien dołożyć wszelkich starań celem zapewnienia właściwego zachowania się drużyny.

Art. 10.

Bramkarz. Bramkarz może stawać na dnie basenu w celu obrony bramki (punkt (d) i (f) art. 15 oraz punkt (a) i c) art. 17 nie dotyczy bramkarza. Jest on jednak traktowany na równo

z innymi graczami w chwili gdy piłka znajduje się w jego posiadaniu. Bramkarz winien przebywać w granicach linii 4 metrów (linia pola karnego) i poza tą linią nie wolno mu dotykać piłki. Naruszenie tego przepisu stanowi przekroczenie zwykłe (art. 15 punkt j).

Jeżeli bramkarz wyrzuca piłkę poza linię środkową, rzut wolny podyktowany za to przekroczenie winien być wykonany przez przeciwnika najbliższego miejsca, w którym piłka przekroczyła linię i z tego właśnie miejsca.

Jeżeli przyznano bramkarzowi rzut wolny (z wyjątkiem rzutu od bramki) skutkiem przekroczenia popełnionego przez przeciwnika, rzut ten może być wykonany przez jego najbliższego partnera z miejsca w którym przekroczenie popełniono, lecz bramkarz musi pozostać na miejscu tam gdzie znajdował się w chwili gwizdka sędziego i nie może powrócić do bramki jak dopiero po opuszczeniu przez piłkę ręki gracza wykonującego rzut wolny (art. 16).

W razie ukarania bramkarza za trzymanie się bramki albo krawędzi ściany basenu, rzut wolny winien być wykonany z miejsca popełnienia tego przekroczenia.

Kiedy bramkarz wykonując rzut wolny lub rzut od bramki wypuszcza piłkę z rąk, chwyta ją następnie i wprowadza do swej bramki zanim zdążył ją dotknąć którykolwiek inny gracz, przyznaje się przeciwnikowi rzut od rogu (corner).

W razie opuszczenia wody przez bramkarza z powodu zasłabnięcia lub wypadku, sędzia na żądanie kapitana drużyny winien zezwolić niezwłocznie innemu graczowi drużyny na zastąpienie bramkarza. We wszystkich innych wypadkach bramkarz nie może być zastąpiony inaczej jak w czasie pauzy po połowie gry lub w połowie przedłużenia, bądź przed rozpoczęciem przedłużenia przez innego gracza drużyny i to po uprzedzeniu sędziego. Z wyjątkiem wypadków przytoczonych w niniejszym artykule, gracze broniący bramki nie korzystają z przywilejów należnych bramkarzowi, jak również nie stosują się do nich ograniczenia dotyczące bramkarza.

Art. 11.

Start. Rozpoczynając grę albo przy wznowieniach gry (po zdobyciu bramki), gracze ustawiają się w wodzie na linii bramkowej po obydwóch stronach w odległości 1 metra jeden od drugiego i conajmniej 1 metra od bramki (tylko dwu graczom dozwolone jest przebywanie wbramce), oczekując sygnału sędzie-

go, który daje go po upewnieniu się, że obydwie drużyny są gotowe.

Start odbywa się na gwizdek a sędzia rzuca jednocześnie piłkę na środek boiska lub uwalnia ją z uwięzi.

Art. 12.

Bramka. Bramka jest zdobyta za każdym razem, gdy piłka przejdzie **całkowicie** linię bramkową i wejdzie do bramki. Po starcie lub wznowieniu gry bramka może być zdobyta przez wepchnięcie piłki jakąkolwiek częścią ciała, pod warunkiem jednak, by piłka była uprzednio chwycona:

1. albo przez jednego gracza z każdej drużyny.
2. albo przez dwóch graczy z tej samej drużyny, z tem jednak zastrzeżeniem, by gracz zdobywający bramkę znajdował się na połowie boiska drużyny atakowanej.
3. albo wreszcie przez 3-ch lub więcej graczy tej samej drużyny, z tem, że rzut ostatni nastąpił z połowy boiska drużyny atakującej pod warunkiem jednak, by uprzednio była chwycona przez drugiego lub trzeciego gracza na połowie boiska drużyny atakowanej. Jeżeli za przewinienie wyszczególnione w art. 15, 16 i 17 został przyznany graczowi rzut wolny, gracz ten może podać piłkę współgraczowi, który ma prawo rzucić piłkę wprost do bramki i to bez względu na to czy ten ostatni znajduje się na połowie boiska drużyny atakowanej czy też nie. Bramka zdobyta w ten sposób zostanie uznana. Jeżeli bramkarz chcąc zatrzymać piłkę dotyka jej, przy czym piłka nie była uprzednio chwycona w sposób określony w niniejszym artykule i jeżeli piłka ta przejdzie linię bramkową, bądź dotknie bramkarza, słupków lub poprzeczki, przyznać należy rzut wolny najbliższemu graczowi drużyny broniącej się znajdującemu się naprzeciw gracza popełniającego przekroczenie, ponieważ piłkę nie należy uważać za chwyconą przez bramkarza.

Przez chwycenie (zagranie) piłki rozumie się ujęcie jej otwartą dłonią.

Jeżeli przekroczenie poprzedza zastosowanie niniejszego artykułu, należy zastosować zawsze art. 15, 16 i 17.

Art. 13.

Rzut od bramki. Jeżeli którykolwiek z graczy wyrzuca piłkę poza linię bramkową przeciwnika lub też jeżeli piłka przej-

dzie poprzez te linię po odbiciu się od jednego z graczy atakujących, przyznaje się rzut od bramki bramkarzowi drużyny atakowanej. Bramkarz zajmujący swoje zwykłe stanowisko między słupkami podaje piłkę innemu graczowi lub wyrzuca ją poza linię 2-ch metrów (linię pola bramkowego).

Art. 14.

Rzut od rogu. (corner) Jeżeli którykolwiek z graczy wyrzuca piłkę poza swoją własną linię bramkową lub jeżeli piłka przekracza tę linię odbiwszy się od któregokolwiek z graczy drużyny atakowanej przyznaje się przeciwnikowi rzut od rogu (corner), który wykona gracz najbliższy miejsca, z którego rzut ten winien być wykonany tzn. najbliższy narożnika linii pola bramkowego (2 metry) po tej stronie boiska po której przeszła piłka.

W razie rzutu od bramki lub od rogu sędzia winien gwizdnąć niezwłocznie z chwilą gdy piłka przekroczy linię bramkową i od chwili tego sygnału aż do momentu gdy piłka opuści rękę gracza wykonującego rzut, wszyscy gracze winni pozostać nieruchomo na swoich miejscach.

Art. 15.

Przekroczenia zwykłe. Uważa się za przekroczenie zwykłe:

a) wyruszenie przed sygnałem startowym.

b) dopomaganie graczowi przy startowaniu, czy to przy rozpoczęciu gry lub przy starcie po zdobyciu bramki, czy to podczas samej gry.

c) trzymanie się lub odbijanie się od słupków bramki lub od innych jej części i opieranie się na bramce lub jakichkolwiek innych punktach stałych poza startami (przy rozpoczęciu gry i po zdobyciu bramki), trzymanie się lub odbijanie się od brzegów basenu podczas gry.

d) stawanie na dnie (o ile nie jest to czynione wyłącznie dla odpoczynku) lub chodzenie podczas gry po dnie.

e) zanurzanie piłki lub trzymanie jej pod wodą kiedy jest się atakowanym.

f) uderzanie piłki pięścią.

g) pryskanie przeciwnikowi w twarz.

h) dotykanie piłki przedtem nim rzucona przez sędziego dotknie ona wody.

i) po rzucie wolnym lub po dribblingu rzucanie piłki bezpośrednio w kierunku bramkarza drużyny przeciwnej bądź podawanie jej partnerowi znajdującemu się w obrębie pola bramkowego (2 mtr.) drużyny atakowanej z wyjątkiem gdy ten ostatni znajduje się z tyłu poza linią piłki.

j) ze strony bramkarza nieprawidłowe wykonanie rzutu od bramki, przekroczenie linii 4 metrów, bądź dotykanie piłki znajdującej się poza tą linią. Karą za przekroczenie zwykłe jest rzut wolny przyznany przeciwnikowi najbliższemu miejsca, w którym przekroczenie popełniono.

Uwaga. Jeżeli gracz atakujący popełnia zwykłe przekroczenie np. 5 metrów od bramki atakowanej a jego najbliższym przeciwnikiem jest bramkarz, któremu według art. 15 (j) nie wolno jest dotknąć piłki poza linią 4 metrów, bramkarza nie należy w żadnym wypadku uważać za najbliższego przeciwnika i to w jakiejkolwiek znalazłby się pozycji.

(Interpretacja Rady Piłki Wodnej z dn. 5. 8. 36.)

Art. 16.

Rzuty wolne. Sędzia stwierdza przewinienia przy pomocy gwizdka i wskazuje drużynę, której przyznany jest rzut wolny za pomocą chorągiewki odpowiadającej kolorowi czepków. Wszyscy gracze winni po gwizdku nieruchomo pozostać na swoich miejscach aż do chwili, gdy piłka opuści rękę gracza, który wykonuje rzut. Rzut wolny wykonać należy w ten sposób aby wszyscy pozostali gracze widzieli chwilę, w której piłka opuszcza rękę rzucającego ją gracza. Zabronione jest pozostałym graczom przeszkadzanie w jakikolwiek sposób w swobodnemu wykonaniu rzutu wolnego. W razie zatrzymania gry bądź:

1. z powodu zasłabnięcia, wypadku lub innych okoliczności wyjątkowych.
2. z powodu przekroczeń popełnionych jednocześnie przez jednego lub więcej graczy z każdej drużyny w ten sposób, iż sędzia niema możności rozstrzygnąć kto pierwszy popełnił przewinienie, winien on wykonać rzut sporny tzn. odebrać piłkę i rzucić ją do wody możliwie blisko miejsca, w którym incydent nastąpił i w taki sposób, by gracze obu drużyn mieli jednakową możność zawładnięcia piłką po dotknięciu przez nią wody. We wszystkich wypadkach rzutu wolnego, rzutu od rogu bądź rzuceniu piłki przez sędziego, bramka nie może być ważnie zdobyta inaczej jak po chwyceniu piłki przez więcej niż jednego gracza.

Jeżeli bramkarz próbuje zatrzymać piłkę przedtem nim została chwycona przez dwóch graczy, uważa się, że bramkarz piłkę nie chwycił i jeżeli piłka przejdzie linię bramkową uderzy o poprzeczkę lub słupki albo odbije się od bramkarza, przyznaje się rzut wolny graczowi drużyny atakowanej znajdującemu się naprzeciw gracza, który popełnił przewinienie.

Art. 17.

Przekroczenia ciężkie. Uważa się za przekroczenia ciężkie:

a) odbijanie się od dna basenu w celu ujęcia piłki lub atakowania przeciwnika.

b) trzymanie, zanurzanie i przyciąganie do siebie, uniemożliwianie ruchów lub przeszkadzanie w jakikolwiek inny sposób przeciwnikowi jeżeli nie trzyma on piłki, pływanie na ramionach, plecach i nogach przeciwnika jest uważane za przeszkadzanie, dribblowanie lub uderzanie piłki nie jest uważane za jej trzymanie, lecz podnoszenie piłki zabieranie, przytrzymywanie jej pod wodą, kładzenie dłoni na piłkę bądź pod piłkę uważa się za jej trzymanie. Dozwolone jest dribblowanie piłki aż do samej bramki.

c) chwytanie piłki oburącz jednocześnie.

d) opieranie się na ciele przeciwnika, kopanie go lub wykonywanie w tym celu ruchów przesadzonych.

e) ze strony bramkarza lub jakiegokolwiek innego gracza przytrzymywanie lub usuwanie bramki w celu uniemożliwienia jej zdobycia.

f) pływanie i przebywanie w obrębie linii pola bramkowego przeciwnika (linii 2 metrów) jeżeli gracz:
   1. albo niema piłki w swym posiadaniu
   2. albo jeżeli nie jest w pogoni za przeciwnikiem, który otrzymał piłkę lub ma ją w tej chwili otrzymać, bądź też jeżeli sam nie płynie w kierunku piłki, znajdującej się w obrębie pola bramkowego. Jeżeli gracz znalazł się w obrębie pola bramkowego ażeby zaatakować przeciwnika lub z innych usprawiedliwionych powodów, winien on opuścić to pole jak może najszybciej z chwilą, gdy piłka znajdzie się poza obrębem tego pola.

g) umyślne działanie na zwłokę przez przerwanie zwykłego biegu gry ze strony gracza mającego piłkę w swym posiadaniu lub zasięgu — (przykład) drużyna, która przetrzymuje

piłkę w celu przedłużenia i uniemożliwienia przeciwnikowi gry winna opuścić wodę, ponieważ uważana jest przez sędziego jako działająca na zwłokę.

Karami za przekroczenia ciężkie są:

1. rzut wolny tak jak za przekroczenia zwykłe, jeżeli w opinii sędziego przekroczenie ciężkie popełniono bez premydytacji.
2. Jeżeli w opinii sędziego popełniono przekroczenie ciężkie rozmyślnie, przyznany zostaje rzut wolny i za karę dokonanego przewinienia, gracz, który to uczynił winien być usunięty z wody.
3. W tym ostatnim wypadku i według uznania sędziego usunięcie gracza z wody w odniesieniu do punktów b) i d) niniejszego artykułu, może być zastąpione przez rzut wolny bezpośredni na bramkę.

Rzut wolny bezpośredni. Dla oznaczenia rzutu bezpośredniego na bramkę sędzia dając znak gwizdkiem trzyma pionowo ponad swą głową chorągiewkę z kolorem drużyny, której przyznaje rzut wolny bezpośredni. Gracz który ma wykonać rzut wolny bezpośredni oczekuje na gwizdek sędziego po którym natychmiast rzuca piłkę (udawanie rzutu wzbronione). Bramka będzie uznana o ile zostanie zdobyta przez rzut bezpośredni. W innych wypadkach obowiązują przepisy jak przy rzucie wolnym.

Dribblowanie piłki i po tym rzut bezpośredni jest zabronione. Rzut bezpośredni musi się odbyć z tego miejsca, gdzie popełniono przekroczenie i to z jakiejkolwiek strony gry.

Jeżeli gracz nie wykona rzutu bezpośredniego według oznaczonych przepisów w takim razie zostanie przyznany rzut wolny jak za zwykłe przekroczenie najbliższemu przeciwnikowi.

Gracz, który nie może wykonać rzutu bezpośredniego, musi oddać piłkę najbliższemu przeciwnikowi, który wykona rzut wolny.

Jeżeli gracz przeciwny przeszkadza w wykonaniu rzutu bezpośredniego winien on zostać usunięty z wody a rzut należy powtórzyć, ale każdy gracz znajdujący się w zasięgu pola gry ma prawo podchwycić piłkę według przepisów.

Art. 18.

Przekroczenia główne. Uważa się za przekroczenia główne:

a) rozmyślna zmiana miejsca po gwizdku sędziego i zanim piłka zostanie ponownie wprowadzona w grę **(jeżeli gracz zo-**

staje ukarany za naruszenie tego przepisu, poprzednie rozstrzygnięcie sędziego pozostaje mimo to w mocy).

b) odmowa posłuszeństwa sędziemu

Karą za przekroczenia główne jest rzut wolny jak za przekroczenie zwykłe lub ciężkie z tym, że gracza winnego należy usunąć z wody. **We wszystkich wypadkach usunięcia gracza z wody wykluczenie to trwa aż do zdobycia bramki (przez którąkolwiek z drużyn), sędzia ma jednak prawo przedłużyć to wykluczenie, aż do końca gry.**

Art. 19.

Rzut karny. Rzut karny przyznaje się graczowi w stosunku do którego popełniono umyślne przekroczenie w granicach pola karnego (w obrębie linii 4 metrów) drużyny przeciwnej, gracz ten ma prawo wyboru miejsca na linii 4 metrów, z którego wykonywa rzut karny. Gracz, który popełnił to przestępstwo winien zostać usunięty z gry. Dla uzyskania bramki z rzutu karnego nie jest potrzebne, by którykolwiek gracz chwycił piłkę, jednak każdy z graczy znajdujących się w obrębie pola karnego ma prawo piłkę zatrzymać. Gracz wykonywujący rzut karny winien czekać na gwizdek sędziego i natychmiast po gwizdku rzucić piłkę bezpośrednio w kierunku bramki. Jeżeli piłka odbije się od poprzeczki lub słupków i wróci do pola gry, uważa się ją za bedącą w grze.

Jeżeli gracz nie wykona rzutu karnego stosownie do przepisów niniejszego artykułu, przyznaje się rzut wolny najbliższemu z przeciwników. Jeżeli którykolwiek z graczy broniących przeszkadza w sposób nieprawidłowy w wykonaniu rzutu karnego, sędzia winien usunąć go z wody i zarządzić rzut ponownie.

Art. 20.

Aut. Jeżeli którykolwiek z graczy wyrzuca piłkę poza linię boczną boiska, przyznaje się rzut wolny (rzut autowy) drużynie przeciwnej i rzut ten wykonuje się z miejsca, w którym piłka przekroczyła granicę boiska. Rzut ten wykonuje gracz najbliższy tego miejsca. Jeżeli piłka uderza o jakąkolwiek przeszkodę ponad wodą i pozostaje tam, uważa się, że opuściła ona boisko. W tym wypadku sędzia winien przerwać grę i wrzucić piłke do wody pod tym miejscem, w którym się ona zatrzymała. Graczom nie wolno dotknąć piłki zanim nie dotknie ona wody (patrz art. 16, § 2). Uważa się natomiast, że piłka pozo-

staje w grze. Jeżeli powraca na boisko po odbiciu się od słupków lub poprzeczki bramki, bądź od urządzenia zamykającego z boku boisko, z wyjątkiem wypadków określonych w art. 12.

Art. 21.

Opuszczenie wody. Graczowi wolno opuścić wodę w czasie spotkania, siadać na schodach lub trzymać się ich, bądź trzymać się brzegu basenu jedynie:

a) w czasie pauzy,

b) w razie zasłabnięcia lub wypadku,

c) za pozwoleniem sędziego.

Gracz, który narusza niniejsze przepisy, uważany jest za winnego niesubordynacji i winien być przekazany właściwej władzy, która może go ukarać. Gracz, który opuści wodę z powodu wypadku zranienia lub zasłabnięcia, bądź za zgodą sędziego, może powrócić na boisko nie inaczej jak poprzez swoją własną linię bramkową i tylko po uzyskaniu zgody sędziego. W razie wypadku lub zasłabnięcia sędzia może według uznania przerwać grę, jednakże nie dłużej jak na 3 minuty.

Art. 22.

Przedłużenie. Jeżeli spotkanie wymagające wyniku rozstrzygającego, kończy się w normalnym okresie gry nierozegraną (art. 8), sędzia zarządza 2 przedłużenia po 3 minuty, każde z 1 minutową przerwą w czasie, której drużyny zmieniają strony boiska. Po zakończeniu normalnego okresu gry i przed pierwszym przedłużeniem udziela się drużynom 10 minut odpoczynku. Przedłużenia według tych zasad mogą być ponawiane w razie potrzeby aż do osiągnięcia wyniku.

Jeżeli po upływie normalnego czasu gry lub drugiej połowy przedłużenia którykolwiek z graczy jest wykluczony z gry, sędzia nie może zezwolić mu na granie w przedłużeniach, aż do chwili zdobycia bramki (przez którąkolwiek z drużyn).

Postanowienia wprowadzone w życie na Zebraniu Rady Piłki Wodnej w dniu 9 września 1947 r. w Monaco.

W wypadku, gdy został przyznany rzut bezpośredni, sędziowie zobowiązani są trzymać chorągiewkę prostopadle ponad głową do momentu, kiedy piłka opuści rękę gracza wyznaczonego dla wykonania rzutu bezpośredniego.

Jeżeli piłka po wykonaniu normalnego rzutu bezpośredniego odbije się od bramki i powraca do gry nie wolno jej przejąć i ponownie rzucić graczowi, który wykonywał rzut. W tym wypadku wolno oddać piłkę współgraczowi, który ma prawo piłkę zaraz rzucić do bramki.

Jeżeli tak jak wyżej piłka odbija się od bramki i przejęta zostaje przez innego gracza, to temu wolno jest rzucić bezpośrednio do bramki. W wypadku, gdy po wykonaniu normalnego rzutu bezpośredniego piłka dotknięta przez bramkarza powróci do gry to każdy gracz i nawet sam ten, który rzut wykonywał, może przejąć piłkę i rzucić bezpośrednio na bramkę.

Postanowienie powzięte na zebraniu Rady Piłki Wodnej w Londynie dnia 15. 6. 46.

Podaje się do wiadmości, że graczowi wyznaczonemu dla wykonania rzutu bezpośredniego wolno jest oddalić się nieco od swego przeciwnika, w tym wypadku, jeżeli ten ostatni przez swoją pozycję w grze mógłby przeszkadzać w wykonaniu normalnego bezpośredniego rzutu na bramkę.

Postanowienia wprowadzone w życie na Zebraniu Rady Piłki Wodnej w dniu 9 września 1947 w Monaco.

Zwraca się uwagę sędziom, że gdy w czasie trwania gry zostało popełnione przekroczenie, wszyscy gracze powinni pozostać na swoich miejscach aż do chwili, gdy piłka opuści rękę gracza wyznaczonego do ponownego wprowadzenia jej do gry. Chwytanie piłki jest dozwolone zgodnie z przepisami tzn. o ile jest nie przeszkadzaniem w prowadzeniu piłki ponownie do gry i nie jest ruchem wykonanym w tym celu; w pierwszym wypadku przekroczenie za powyższe uważane winno być jako nierozmyślne i w tym wypadku sędzia winien zezwolić na powtórne zagranie piłki. Jeżeli przekroczenie powtarza się po raz drugi gracz czyniący to, winien zostać usunięty z wody, a zagranie piłki powtórzone.

Kwestie dotyczące zakazu używania lornetki w czasie gry w piłkę wodną postanowiono zostawić każdemu Związkowi do rozstrzygnięcia, który poweźmie uchwałę taką jaką uważać będzie za użyteczną.

Komentarz

do prawideł gry w Water-Polo

Podstawę zrozumienia istoty i sensu skomplikowanych, ale głęboko przemyślanych i precyzyjnie skonstruowanych przepisów gry w piłkę wodną, stanowi przede wszystkim uświadomienie sobie, że gra odbywa się w wodzie, w której poruszanie się, jak wiemy, jest bardzo utrudnione, a osiąganie większych szybkości wręcz niemożliwe.

Trudność poruszania się w wodzie wymagała od prawodawcy stworzenia takich reguł gry, które z mocy samego prawa byłyby przystosowane do zachowania graczowi tej przewagi, jaką zdołał on sobie wyrobić, bądź przez lepsze pływanie, bądź też przez stosowanie mądrych reguł taktycznych w grze.

Niemożność rozwijania większych szybkości zdecydowała o nadaniu piłce wodnej charakteru gry par excellance zespołowej o nieograniczonych niemal możliwościach, gdyż przepis o spalonym właściwie nie istnieje. Zastępuje go tylko zakaz usadawiania się bez piłki w obrębie pola bramkowego przeciwnika (linia 2 metrów), a charakter zespołowy gry prawodawca podkreślił przepisem o konieczności „zagrania" piłki przed zdobyciem bramki.

Jak z tego widać, duch przepisów, uwzględniając trudność poruszania się w wodzie i związane z tym wyeliminowanie przebojowości, idzie po linii zachowania i ochrony przez reguły gry umiejętności szybszego pływania oraz zdolności taktycznych, co najdokładniej zilustruje nam szczegółowy komentarz do poszczególnych artykułów prawideł gry.

Do art. 2. Przed rozpoczęciem gry winien sędzia upewnić się, czy wymiary boiska oraz głębokość wody odpowiadają wymaganiom przepisów. Szczególną uwagę winien sędzia zwrócić na dokładne i wyraźne oznaczenie linii pól: bramkowego, karnego oraz linii środkowej boiska w taki sposób, aby te linie były dobrze widoczne ze wszystkich miejsc basenu i z brzegu.

Do art. 3. Jest rzeczą wskazaną, by sędzia zmierzył wysokość bramek na małej głębokości od dna do poprzeczki i na dużej głębokości od wody do poprzeczki.

Siatki są konieczne do łatwiejszego stwierdzenia, czy bramka została zdobyta. Jest rzeczą konieczną, by zarówno z boków, jak i z tyłu siatki nie było niczego, co mogłoby powodować odbicie się piłki i powrót jej do gry po wejściu do bramki.

Do art 4. Piłka winna posiadać wymiary przepisowe wtedy, gdy jest dobrze nadęta. Sędzia winien pamiętać, że im piłka jest lepiej nadęta, tym jest łatwiejsza do technicznego opanowania, i z tego względu winien on pilnować, by była ona zawsze dobrze nadęta.

Do art. 7. lit. a). Sędzia-arbiter winien przed grą poinformować sędziów bramkowych i mierzącego czas o ich zadaniach i obowiązkach. Szczególnie pilnie winien sędzia-arbiter wymagać od zawodników przestrzegania fundamentalnego przepisu o pozostawaniu w miejscu na każdy gwizdek sędziego. Należy żądać, aby na gwizdek gracze natychmiast przestawali pływać, gdyż tylko rygorystyczne przestrzeganie tego przepisu uniemożliwi słabiej pływającym, czy gorszym taktycznie graczom obstawienie przeciwników, którzy w toku gry zdołali wyrobić sobie korzystniejsze pozycje.

lit. b). Gwizdek sędziego mierzącego czas przerywa grę niezwłocznie i powinien być dany w taki sposób, ażeby łatwo mógł go słyszeć sędzia-arbiter. Należy wyjaśnić, że jeśli piłka była w locie do bramki i w tej chwili rozległ się gwizdek sędziego mierzącego czas, gra już została przerwana, choćby sędzia-arbiter jeszcze nie zdążył dać sygnału kończącego grę. Bramka zdobyta w takim wypadku nie może być zaliczona, gdyż została zdobyta po zakończeniu gry.

lit. c). Należy pamiętać, że sędziowie bramkowi nie zmieniają stron boiska podczas przerwy, tylko pozostają na swych stanowiskach przez cały czas trwania gry.

Do art. 10. Jedynie bramkarzom wolno chwytać piłkę oburącz jednocześnie, uderzać piłkę pięścią, chodzić po dnie i stawać na dnie w innym celu, aniżeli dla odpoczynku.

Bramkarzom nie wolno jest wyrzucać piłki po za linię środkową boiska, zarówno z rzutu wolnego, jak i podczas samej gry. Bramkarz popełnia faul, jeżeli wyrzuca piłkę w ten sposób, że przekracza ona linię środkową, nie dotknąwszy innego gracza, bez względu na to, czy dotknęła ona wody przed przejściem ponad linią, czy też nie. Innymi słowy, jeżeli piłka padnie za linią środkową z tzw. kaczki, przepis jest naruszony.

Uzasadnienie tego zakazu leży w tym, że bramkarz, który nie może być obstawiony przez przeciwnika, i stojąc w miejscu doskonale widzi pole gry, mógłby być wyzyskany przez drużynę do kierowania wszystkimi akcjami, co przy stosunkowo małych wymiarach boiska wypaczałoby sens i cel gry.

Do art. 11. Sędzia winien dawać sygnał startowy dostatecznie głośno, by uniknąć jakichkolwiek nieporozumień na tym tle.

Do art. 12. Przepis o „chwyceniu" piłki podkreśla zespołowy charakter gry i ma na celu uniemożliwienie zdobycia bramki drużynie, która zwyciężyła w wyścigu do piłki i mogłaby zaraz z bezpośredniego strzału dążyć do zdobycia punktu.

Duch przepisu nakazuje, aby bramka była ważnie zdobyta, jeśli:

1 chwyci piłkę gracz drużyny przeciwnej,
2. albo dwóch graczy z jednej drużyny, ale pod warunkiem oddania strzału z połowy boiska drużyny atakowanej. Prawodawcy chodzi o danie możliwości drużynie broniącej się, obstawienia przeciwników,
3. wreszcie w tej ostatniej możliwości istota zagadnienia leży nie w ilości graczy, którzy piłkę chwycili, lecz w tym, czy piłka przy rozpoczęciu lub wznowieniu gry po zdobyciu bramki znalazła się i była chwycona przez drugiego czy jeszcze dalszego gracza, na połowie boiska drużyny broniącej się. Należy podkreślić, że wymagania przepisu nie zostaną spełnione, jeśli tylko pierwszy gracz znalazł się i chwycił piłkę na połowie boiska drużyny broniącej się. Tak długo, jak piłka nie została zagrana, oprócz pierwszego gracza, przez któregokolwiek zawodnika na połowie boiska drużyny broniącej się, bramka nie może być ważnie zdobyta; Chyba, że dotknął piłkę przeciwnik na polu drużyny atakującej. Tak jak w pkt. 2) prawodawcy chodzi o danie możliwości drużynie boniącej się, obstawienia przeciwników, oraz wyeliminowania możliwości zdobywania bramek, szczególnie na boiskach krótkich, zaraz po zawładnięciu piłką przy rozpoczęciu gry, lub po jej wznowieniu.

Do art. 13 i 14. Jeżeli piłka wychodzi poza boisko, uważa się, że ten zawodnik ją wyrzucił, który ostatni jej dotknął.

Do art. 15. Wyliczone w nim są najczęściej popełniane faule. Dodatkowo wyjaśnić należy przepisy zawarte w tym art. pod

lit. d) zabronione jest stanie na dnie i jednoczesne wyciąganie ręki w celu zatrzymania piłki lub przeszkadzania przeciwnikowi,

lit. e) przepis dąży do tego, ażeby piłka była zawsze widoczna i ażeby atakowano piłkę, a nie graczy. Zawodnik który zanurza piłkę, będąc zatapianym przez przeciwnika, lub też zanurza ją celem oparcia się na niej, bądź celem zwodzenia przeciwnika, popełnia faul.

lit. j) w celu możliwego unicestwienia korzyści, jakie mógłby mieć gracz atakujący, znajdujący się w obrębie pola bramkowego przeciwnika, w chwili gwizdka, przerywającego grę na skutek faula, zabronione jest podawanie piłki z następującego potem rzutu wolnego, temu właśnie graczowi, z wyjątkiem, gdy ten gracz znajduje się po za linią piłki, tzn., że piłkę otrzymuje on od strony bramki przeciwnika, co jest dozwolone.

Uwaga. Zamieszczona uwaga wyjaśnia, że jeśli bramkarz znajduje się najbliżej przeciwnika, który popełnia błąd zwykły, rzut wolny nie może być przyznany bramkarzowi, tylko musi go wykonać inny gracz, będący najbliżej miejsca popełnienia przekroczenia.

Do art. 16. Należy zalecać sędziom ostre przestrzeganie przepisu o pozostawaniu graczy na swoich miejscach po gwizdku sędziego, gdyż oprócz innych założeń, sumienne przestrzeganie tego przepisu przyczynia się do wzmocnienia dyscypliny u drużyn.

Powtórzony przepis o chwyceniu piłki podkreśla zespołowy charakter gry.

Do art. 17. Artykuł ten daje do ręki sędziemu potężną broń w zwalczaniu brutalności w grze. Duże zróżniczkowanie kar pozwala na przystosowanie ich do miary popełnianych przestępstw, zwłaszcza obecnie po wprowadzeniu rzutu wolnego bezpośredniego na bramkę. Należy zauważyć, że rzut wolny bezpośredni nie może być dyktowany za odbijanie się od dna, chwytanie piłki oburącz jednocześnie, lub za usuwanie bramki w celu uniemożliwienia jej zdobycia. Przy tych przewinieniach, gdy sędzia jest przekonany, że popełniono je rozmyślnie, winnego należy usunąć z wody.

Do art. 18. Za przewinienia główne, wymienione w tym artykule, winny musi być usunięty z wody.

Jęśli sędzia uznaje, że zmiana miejsca przez gracza po gwizdku, zatrzymującym grę, nie była popełniona rozmyślnie, winien sędzia nakazać powrócenie zawodnikowi na właściwe miejsce.

Do art. 19. Rzut karny został wprowadzony celem uniemożliwienia obrońcom przeszkadzania w sposób nielojalny w strze-

laniu bramek. Sędzia ma w tym wypadku dużą władzę i powinien przeciwdziałać taktyce obrony bramki za wszelką cenę. Należy w każdym razie przyznać rzut karny, jeżeli gracz atakujący, który nie trzyma piłki, jest umyślnie zatapiany w obrębie pola karnego przeciwnika. Sędziowie nie powinni zapominać, że przyznanie rzutu karnego pociąga za sobą wykluczenie winnego z gry.

Wybór dowolnego miejsca na linii 4 metrów przy wykonywaniu rzutu karnego jest dozwolony z uwagi na możliwość zatrzymania piłki przez każdego gracza, znajdującego się w zasięgu pola gry.

Przy rzucie karnym, tak jak i przy rzucie wolnym zwykłym i bezpośrednim, przepisy zezwalają na przejęcie piłki graczom, będącym w zasięgu pola gry, ale sędzia musi pamiętać, że ten przepis nie może być w sprzeczności z tym, że zawodnikowi wykonywującemu rzut karny, wolny, czy wolny bezpośredni, musi być zapewniona swoboda wykonania tego rzutu i piłka nie może być przejęta przez przeciwnika, będącego w zasięgu rąk egzekwującego rzut, ani też taki przeciwnik nie może wprowadzać jakiegokolwiek bądź niepokoju przy wykonywaniu rzutu karnego, wolnego czy wolnego bezpośredniego na bramkę.

Do art. 20. Jeżeli piłka powraca na boisko po odbiciu się od słupków lub poprzeczki bramki, bądź od urządzenia, zamykającego z boku boisko, a przed tym nie była chwycona przy rozpoczęciu lub wznowieniu gry, zgodnie z wymaganiami art. 12, nie należy jej uważać za będącą w grze.

Do art. 21. Graczom nie może być dozwolone opuszczanie wody, celem powrotu na własną linię bramkową, po uzyskaniu bramki.

Do Postanowień Rady Piłki Wodnej z dnia 9. 9. 47.

Zmiana przepisu wykonania rzutu bezpośredniego nie na gwizdek a na chwilę, kiedy piłka opuści rękę gracza ma na celu zapobieżenie przedwczesnemu rozpoczęciu gry, ponieważ gwizdek sędziego jest zawsze sygnałem rozpoczęcia i wznowienia gry co w efekcie mogłoby powodować uniemożliwiania wykonywania swobodnego rzutu bezpośredniego.

Przez odbicie się piłki od bramki po wykonanym rzucie bezpośrednim, prawodawca daje możność powtórzenia tego rzutu przez innego gracza drużyny wykonywującej rzut a na wypadek odbicia piłki przez bramkarza umożliwia temu graczo-

wi wykonywującemu rzut zaraz ponowne bezpośrednie rzucenie na bramkę.

Zmiana wprowadzona do przepisu na wypadek niemożności wykonania rzutu bezpośredniego przez wyznaczonego gracza ma na celu jednakowoż umożliwienie temu graczowi wykonanie tego rzutu przez dowolne zajęcie stanowiska potrzebnego do swobodnego wykonania rzutu. Gracz korzystający z tego przywileju zajmuje tylko taką pozycję przy wykonaniu rzutu, która jest niezbędną i nie może w istocie rzeczy powodować jakichkolwiek przesunięć gracza wykraczających poza odległość 1 metra.

Wydany komentarz do przepisów gry w piłkę wodną ma na celu ujednolicenie interpretowania przepisów przez sędziów i zawodników dążąc do tego aby równa znajomość prawideł stała się czynnikiem uspakającym i wychowującym zawodników w duchu postępu i rozwoju tak bardzo potrzebnego właśnie w dziedzinie gry w piłkę wodną a co za tym w parze idzie doprowadzić do „fair play" w oparciu o ścisły regulamin gry.

Czcionkami Drukarni Wydawniczej
Fr. Krajna Spółka z o. o. w Poznaniu

K 53279